

**Zeitschrift:** Schweizerische Lehrerinnenzeitung  
**Herausgeber:** Schweizerischer Lehrerinnenverein  
**Band:** 85 (1981)  
**Heft:** 7-8

**Artikel:** Soziale Spiele - Soziales Lernen  
**Autor:** Schneitter, Käthi  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-318036>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 28.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Soziale Spiele – Soziales Lernen

Die beiden Begriffe sind nicht voneinander zu trennen. Das eine ohne das andere ist undenkbar. Soziale Spiele – soziales Lernen ist kein neues Fach. Es geht vielmehr darum, soziale Probleme zum Lerngegenstand zu machen und Formen zu entwickeln, die die Arbeit und das Zusammenleben in der Klasse fördern.

## Soziale Spiele und Gefühle

In der Arbeit mit unseren Schülern stossen wir immer wieder auf Lernschwierigkeiten, die keinen unmittelbaren Sachzusammenhang aufweisen. Ihr Ursprung muss im affektiven Bereich liegen, sei es auf Seite des Lehrers oder der Schüler. Schüler sind aber nur in einer spannungsfreien Atmosphäre lernwillig und lernfähig. Im Spiel soll versucht werden, soziale Lernbereiche zu bearbeiten und diese spannungsfreie Atmosphäre zu schaffen. Soziale Spiele sind vielfältig. Sie sprechen sehr stark die Gefühle, das Empfinden und die Kreativität jedes einzelnen an.

## Ziel der Spiele

Soziale Spiele sind keine Konkurrenzspiele, es gibt weder Gewinner noch Verlierer. Sie können nicht misslingen. Etwas geschieht immer – vielleicht etwas Unvorhergesehenes. *Dass* etwas geschieht, ist das Ziel des Spiels. Dies ist die einzige Erwartung, mit der wir ein Spiel beginnen. Nur so können wir Situationen auf uns zukommen lassen und geschehen lassen, dass etwas passiert. Nur so sind wir offen und aufnahmebereit für das, was geschieht, nur so können wir uns ins Spiel hineingeben und unseren Teil am Geschehen spüren.

Soziale Spiele bedingen, dass Lehrer und Schüler Konflikte erkennen und diese auf partnerschaftlicher Ebene bearbeiten wollen.

## Konflikte austragen

Soziale Spiele ohne anschliessende *Reflexion* sind sinnlos – die Reflexion ist fester Bestandteil eines Spiels. Die Teilnehmer sollen sich nach dem Spiel über ihre Gefühle und ihr Empfinden äussern können.

Je nach Thema haben soziale Spiele andere Zielsetzungen. Zum Thema «Helfen» werde ich sie anders gestalten und etwas anderes üben als zum Thema «Streit – Aggression». Je nachdem, wohin ich meine Schüler bei einem Thema führen will, lasse ich sie zielgerichtet das Wesentliche in einem passenden Spiel erleben.

## Gemeinsame Werte

Bei allen Spielen gibt es jedoch gemeinsame Werte, die anzustreben sind:

- Schüler und Lehrer kommen einander körperlich und gefühlsmässig näher.

- Die Atmosphäre im Schulzimmer wird entspannter, offener, gelöster.
- Schüler und Lehrer gehen besser aufeinander ein, sie können sich besser zuhören, reagieren auch auf nonverbale Äußerungen.
- Schüler und Lehrer lernen mit den eigenen Gefühlen und mit den Gefühlen anderer besser umzugehen. Sie erkennen Gefühle und sprechen darüber.
- Die Schüler lernen sich selber besser kennen.
- Der Lehrer erlebt seine Schüler anders als in den Leistungsfächern.
- Die Schüler lernen formulieren, sich auszudrücken. Sie lernen, miteinander zu reden, zu argumentieren.

## Miteinander reden

Auswirkungen: Die Atmosphäre im Schulzimmer ist gelöster. Die Schüler verstehen es, gewisse Probleme anzupacken. Es entsteht Vertrauen, die Schüler mögen sich. Sie arbeiten besser zusammen, helfen einander und freuen sich, wenn einem Kameraden etwas gelingt. Ein Spiel kann die Freude am Lernen, am Entdecken wecken. Der *sprachliche Ausdruck* wird gefördert. Die Schüler werden befähigt, miteinander zu sprechen, aufeinander einzugehen, andere Meinungen zu akzeptieren, sich selber und der Gruppe zu vertrauen.

## Zeitpunkt für soziales Spielen

Wann setze ich «Soziale Spiele» ein?

- Zur Einstimmung am Morgen, nach den Ferien ...
- Wenn ich eine neue Klasse übernehme.
- Wenn ein neuer Mitschüler in die Klasse kommt und von seinen Kameraden aufgenommen werden soll.
- Wenn die Schüler Probleme haben (Streit, Meinungsverschiedenheiten).
- Zum Lösen von Konflikten.
- Zum Einstieg in ein neues Sachthema.
- Zur Konzentration mitten im Unterricht.
- Zwischendurch als Auflockerung.

Wichtigste Voraussetzung für all diese Spiele ist, dass der Lehrer selber Spielerfahrung aus Kursen und Seminarien hat. Er muss fähig und geschult sein, Gruppenprozesse differenziert wahrzunehmen.

## Streit – Aggression – Durchsetzung

## Spielerfahrung des Lehrers

An diesem Thema, das Lernbereich in einem Klassenlager war, möchte ich nun aufzeigen, wie und welche sozialen Spiele ich eingesetzt habe.

Gründe zu dieser Themenwahl waren folgende: Die Knaben sind in der Klasse eine Minderheit. Geschlossen treten sie gegen die Übermacht der Mädchen auf. Es kommt zu Prügeleien. Die Mädchen sind sehr eifersüchtig aufeinander. Sie versuchen einander die Freundinnen auszuspannen. Die Folgen sind Gehässigkeiten, Streit, Intrigen.

## Beispiele aus der Praxis

Bruno ist der Sündenbock der Klasse. Er verhält sich seiner Rolle entsprechend grob, vorlaut und aggressiv.

Die nun folgenden Spiele sind konfliktorientiert. Ziel ist es,

- das Vorhandensein von Konflikten in der Klasse sichtbar zu machen,
- vorhandene Verhaltensmuster und Konfliktlösungsmechanismen zu besprechen,
- neue Verhaltensmöglichkeiten zu finden (vorerst im Spiel) und zu realisieren.

Diese Spiele erschliessen die Möglichkeit, verschiedene Formen der Durchsetzung kennenzulernen und zu entwickeln. Unlust und Hassgefühle gegenüber Inhalten, Methoden und anderen Kameraden zuzulassen, zu äussern und gemeinsam nach den Ursachen zu fragen. Diese Fähigkeiten ermöglichen es, negative Gefühle entweder abzubauen, mit ihnen zu leben oder sie zu einem positiven Antrieb werden zu lassen.

## **Spielarten**

**Burg:** Mehrere Spieler sitzen auf dem Fussboden und erhalten die Aufgabe, eine Burg zu bilden. Sie sollen anschliessend keinen hinein lassen, der Gewalt anwendet; jedoch alle diejenigen hineinlassen, die keine Gewalt anwenden.

**Blinzeln:** Die Hälfte der Gruppe sitzt auf Stühlen in einem Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein weiteres Gruppenmitglied, die Hände auf den Schultern des Sitzenden. Der Teilnehmer hinter dem leeren Stuhl blinzelt nun einem der Sitzenden zu. Diese kann aufstehen und sich auf den leeren Stuhl setzen. Schafft der Partner hinter dem Stuhl es, ihn ohne Gewalt zum Sitzenbleiben zu bewegen, so muss der Teilnehmer hinter dem leeren Stuhl einen weiteren anblinzeln. Die Sitzenden und die Stehenden wechseln sich ab.

**Bedrohung aushalten:** Eine Person steht im Mittelpunkt des Raumes. Die im Kreis stehenden Personen treten in verschiedene Intentionen (drohend, aggressiv, liebevoll, annehmend ...) näher und entfernen sich wieder.

**Gegenseitiges Beschimpfen:** Zwei Reihen stehen einander gegenüber in grossem Abstand. Die Reihe verschiebt sich immer wieder in sich. Irgend etwas am Gegenüber stört einen wirklich oder fiktiv. Das wird nun lautstark, aggressiv und expressiv verhöhnt oder getadelt, gestenreich kritisiert oder angeprangert. Weil diese Partner beschimpfung gemeinsam und gleichzeitig beginnt, abläuft und auf ein lautstarkes Signal des Spielleiters endet, wird der despektierliche Inhalt der Schimpftiraden nicht verstanden und wirkt dadurch nicht verletzend.

**Eselsspiel:** Jede Gruppe erhält einen «Esel». Allen «Eseln» wird vorher mitgeteilt, dass sie nur auf gute Worte, Streicheln u. ä. positiv reagieren sollen (sich fortbewegen).

Die Gruppen erhalten «Knüppel» (aus Zeitungspapier) und die Aufgabe, den Esel möglichst schnell zu einer Ziellinie zu bringen. Tragen ist nicht erlaubt.

**Zeitungsschlägerei:** Jeder Schüler erhält eine Zeitung, aus der eine Keule herstellen kann (wickeln). Auf ein Zeichen dürfen alle aufeinander losschlagen mit diesen Keulen. Spielregeln: Schlägen auf den Kopf und unter den Gürtel sind verboten. Nur mit Keule schlagen, nicht mit der Faust. Wer keine Keule mehr hat, scheidet aus, wer nicht mehr will oder kann, setzt sich auch an den Rand. Spiel bis zur Erschöpfung.

**Ausbruch aus dem Kreis:** Spieler bilden einen Kreis. Sie stehen eng verhakt und halten sich an den Händen. Der Spieler in der Mitte soll versuchen, aus dem Kreis herauszukommen. Ganzer Körpereinsatz und Körperkontakt, aber keine Rüpeleien!

### **Gespräche wichtig**

Nach all diesen Spielen ist das Gespräch sehr wichtig. Die Schüler sollen über die Gefühle sprechen, die sie in den verschiedenen Spielsituationen empfunden haben, ihre Ängste, Empfindungen, Freude verbalisieren und Verhaltensänderungen zu finden.

### **Was Schüler meinen**

*Schüleräusserungen zum Lernbereich «Soziale Spiele»:* Mir haben diese Spiele Vertrauen zu mir und meinen Mitschülern gegeben. Ich habe mich und sie dadurch besser kennen und verstehen gelernt.

*Evi*

Ich finde diese Spiele sehr gut, sie sind lustig. Ich lernte mich und die andern besser kennen. Wie ich mich in besonderen Situationen verhalte, erstaunt mich selber.

*Andreas*

Ich finde diese Spiele gut, denn man kann über seine Gefühle und Probleme sprechen.

*Silvia*

Ich finde diese Spiele gut. Man kann Gefühle ausdrücken. Man erfährt, was für Gefühle die andern haben. Ich finde, man merkt, zu wem man Vertrauen haben kann.

*Eveline*

Ich habe immer mehr Vertrauen zu den andern, und ich fühle, dass auch ich das Vertrauen der andern gewonnen habe. Ich finde diese Spiele toll.

*Priska*

Diese Spiele geben mir das Vertrauen zu meinen Kameraden. Es ist eine Abwechslung. Bevor wir zu rechnen beginnen, machen wir solche Spiele. Es ist lustig und der Morgen ist dadurch schöner.

*Nicole*

### **Soziales Spielen gibt Vertrauen**

Ich finde diese Spiele sehr gut, denn so lernt man sich besser konzentrieren und gewinnt mehr Vertrauen zu den andern. Wenn wir mit verbundenen Augen herumlaufen, spüre ich ein Angstgefühl. So kann ich verstehen, wie das für die Blinden ist. Das dünkt mich sehr wichtig.

*Roger*

*Käthi Schneitter*

---

### **Kurse**

*Kinder und Jugendliche in seelischer Not:* Europäisches Pädagogisches Symposium Odenwald/Bergstrasse. 25. Juli bis 8. August.

Nähtere Auskünfte über dieses informative Seminar: Keplerstrasse 87, D-6900 Heidelberg.

*Kurswoche für biblischen Unterricht* auf der Unter-, Mittel- und Oberstufe der Volksschule. 3. bis 10. Oktober in der Casa Moscia, Ascona. Man wende sich für das nähere Programm an Käthi Wittenbach, 3019 Oberbottigen, Stegenweg 23 (Vereinigte Bibelgruppen in Schule, Universität Bern).

*Ins Gespräch kommen.* Ein Kurs nach der Methode der themenzentrierten Interaktion. 30. Oktober bis 1. November, Schloss Wartensee, Rorschacherberg. Auskünfte daselbst.

*Wahrnehmungsstörungen POS.* Tagung in Zürich, 19. September, Affolternstrasse 125, Zürich.